



## Pandangan Gen Z Terhadap Pemanfaatan *Gaming Mobile Legends* sebagai Peluang Sumber Penghasilan

### *Gen Z's Views on the Use of Mobile Legends Gaming as an Income Opportunity*

Nurul Karisma<sup>1\*</sup>, Yovita Eka Wulandari<sup>2</sup>, Shelvi Amalia Putri<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas PGRI Wiranegara, Indonesia

Alamat : Jl. Ki Hajar Dewantara No.27-29, Tembokrejo, Kec. Purworejo, Kota Pasuruan, Jawa Timur 67118

Korespondensi penulis: [nurulkarisma1943@gmail.com](mailto:nurulkarisma1943@gmail.com)

#### Article History:

Received: November 16, 2024

Revised: November 30, 2024

Accepted: Desember 28, 2024

Published: Desember 30, 2024

**Keywords:** Gen Z, Mobile, Legends, Source of Income

**Abstract.** This article aims to analyze the views of Generation Z (Gen Z) towards the use of Mobile Legends online game as a source of income. This research uses a qualitative approach with a case study method involving six research subjects aged 20-24 years old and actively playing Mobile Legends. Data were collected through semi-structured interviews, observations, and documentation studies. The results showed that Gen Z has a positive view of Mobile Legends as a source of additional income. Their main motivations are the desire to earn extra income, an income-generating hobby, filling spare time, and entrepreneurial opportunities. The strategies used include selling accounts, becoming a jockey, live streaming, content creation, and participating in tournaments. Challenges faced include fierce competition, meta game changes, risk of fraud, and the need to maintain a balance between gaming and real life. Playing intensity has a relationship with monetization success, but excessive intensity can have a negative impact. This research provides new insights into the phenomenon of online game utilization as a source of income among Gen Z and its implications for the digital economy and entrepreneurship.

#### Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pandangan Generasi Z (Gen Z) terhadap pemanfaatan game online Mobile Legends sebagai sumber penghasilan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang melibatkan enam subjek penelitian berusia 20-24 tahun dan aktif bermain Mobile Legends. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gen Z memiliki pandangan positif terhadap Mobile Legends sebagai sumber penghasilan tambahan. Motivasi utama mereka adalah keinginan untuk mendapatkan penghasilan tambahan, hobi yang menghasilkan, mengisi waktu luang, dan peluang berwirausaha. Strategi yang digunakan antara lain menjual akun, menjadi joki, live streaming, content creation, dan mengikuti turnamen. Tantangan yang dihadapi antara lain persaingan ketat, perubahan meta game, risiko penipuan, dan kebutuhan untuk menjaga keseimbangan antara game dan kehidupan nyata. Intensitas bermain memiliki hubungan dengan keberhasilan menghasilkan uang, namun intensitas berlebihan dapat berdampak negatif. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang fenomena pemanfaatan game online sebagai sumber penghasilan di kalangan Gen Z dan implikasinya terhadap ekonomi digital dan kewirausahaan.

**Kata Kunci:** Gen Z, Mobile, Legends, Sumber, Penghasilan

## 1. PENDAHULUAN

Industri game mobile tengah mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama di Indonesia. Salah satu game yang meraih popularitas tinggi, khususnya di kalangan Generasi Z (Gen Z), adalah Mobile Legends Bang Bang (MLBB) (Rachman et al., 2020). Gen Z, yang

dikenal sebagai generasi yang melek teknologi dan mudah beradaptasi dengan perkembangan digital, melihat game tidak hanya sebagai sarana hiburan semata. Fenomena menarik yang muncul adalah pemanfaatan game sebagai sumber penghasilan, di mana pemain Mobile Legends tidak sekadar bermain, tetapi juga berupaya untuk mendapatkan keuntungan finansial dari aktivitas tersebut.

Beberapa cara yang dilakukan Gen Z untuk mendapatkan penghasilan dari Mobile Legends antara lain adalah dengan menjual akun, menjadi joki, atau menawarkan jasa top up. Fenomena ini tidak hanya menunjukkan kreativitas Gen Z dalam mencari peluang ekonomi, tetapi juga berpotensi memberikan dampak signifikan pada perkembangan ekonomi digital dan kewirausahaan di Indonesia (Migliore, 2021). Di sisi lain, pemanfaatan game sebagai sumber penghasilan juga memiliki potensi dampak negatif, seperti kecanduan game, penurunan prestasi akademik, dan risiko penipuan online.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji Gen Z dan ekonomi digital, serta Mobile Legends dalam konteks ekonomi. (Consulting, 2021), yang dilakukan dengan menggunakan indeks kompetensi digital dan survei terhadap Gen Z di enam negara, menunjukkan bahwa pendapatan Gen Z dari pekerjaan akan meningkat secara signifikan pada tahun 2030, seiring dengan kecenderungan mereka untuk memanfaatkan platform digital dalam berwirausaha. (Sectors, 2024), yang melibatkan survei terhadap Gen Z di berbagai negara, menyoroti peran Gen Z dalam mendorong transformasi digital dan inovasi di berbagai sektor.

Di sisi lain, penelitian tentang Mobile Legends dan ekonomi juga telah dilakukan. (Elissa et al., 2023) yang meneliti faktor-faktor yang memengaruhi loyalitas dan pembelian dalam aplikasi (*in-app purchase*) pada pemain Mobile Legends di Indonesia. Penelitian ini mengungkapkan bahwa *playfulness*, kecanduan, dan harga yang terjangkau merupakan faktor penting yang mendorong pemain untuk melakukan pembelian dalam aplikasi. Sementara itu, (Edombingo et al., 2024) menjelajahi dampak Mobile Legends terhadap perilaku konsumtif pemain, termasuk kecenderungan untuk melakukan pembelian impulsif pada item dalam game.

Artikel ini menawarkan perspektif baru dengan fokus utama pada pandangan Gen Z sendiri terhadap pemanfaatan gaming Mobile Legends sebagai peluang sumber penghasilan. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menitikberatkan pada faktor-faktor eksternal atau dampak ekonomi secara makro, artikel ini akan menggali lebih dalam motivasi, strategi, dan tantangan yang dihadapi Gen Z dalam menghasilkan uang dari Mobile Legends.

Tujuan kajian dalam penelitian ini adalah (1) pandangan Gen Z terhadap pemanfaatan gaming Mobile Legends sebagai peluang sumber penghasilan (2) faktor yang memengaruhi Gen Z dalam memanfaatkan Mobile Legends sebagai sumber penghasilan (3) hubungan antara

bermain Mobile Legends dengan keberhasilan dalam menghasilkan uang dari game tersebut. Kajian ini penting dilakukan untuk memahami fenomena yang sedang berkembang ini dari perspektif Gen Z. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian selanjutnya serta menjadi masukan bagi para pemangku kepentingan, seperti pemerintah, pengembang game, dan orang tua, dalam merumuskan kebijakan dan strategi yang tepat terkait dengan pemanfaatan game online di kalangan Gen Z.

## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Studi kasus dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pandangan dan pengalaman Gen Z dalam memanfaatkan Mobile Legends sebagai sumber penghasilan. Penelitian ini melibatkan 6 (enam) subjek penelitian yang berusia 20-24 tahun dan aktif bermain Mobile Legends. Subjek dipilih berdasarkan teknik snowball sampling (Nurdiani, 2014), di mana peneliti memulai dengan menghubungi beberapa informan kunci, kemudian meminta informan tersebut untuk merekomendasikan teman atau kenalan mereka yang sesuai dengan kriteria penelitian. Aktif bermain Mobile Legends minimal 1 tahun, memiliki pengalaman menghasilkan uang dari Mobile Legends, baik melalui penjualan akun, jasa joki, streaming, turnamen lomba, atau lainnya, dan bersedia untuk diwawancarai dan berbagi pengalaman.

Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan subjek penelitian. Pedoman wawancara disusun berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Selain wawancara, data juga dikumpulkan melalui observasi dan studi dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif (Sofwatillah et al., 2024), yang meliputi (1) reduksi data dilakukan dengan cara memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mentransformasi data kasar yang diperoleh dari lapangan, (2) penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang disusun secara sistematis dan mudah dipahami, dan (3) penarikan kesimpulan dilakukan dengan cara menghubungkan temuan penelitian dengan teori yang relevan dan mencari pola atau tema yang muncul dari data.

### 3. HASIL

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek penelitian, ditemukan bahwa Gen Z memiliki pandangan yang beragam terhadap pemanfaatan gaming Mobile Legends sebagai peluang sumber penghasilan. Sebagian besar memandangnya sebagai peluang yang menjanjikan, terutama karena game ini sangat populer dan memiliki basis pemain yang besar di Indonesia. Beberapa motivasi utama Gen Z dalam memanfaatkan Mobile Legends sebagai sumber penghasilan antara lain adalah keinginan untuk mendapatkan penghasilan tambahan subjek penelitian yang mengungkapkan bahwa mereka memanfaatkan Mobile Legends untuk mendapatkan uang jajan tambahan atau membantu meringankan beban orang tua. Bagi sebagian subjek, bermain Mobile Legends merupakan hobi yang menyenangkan, mengisi waktu luang untuk bermain Mobile Legends.

Gen Z menggunakan berbagai strategi untuk menghasilkan uang dari Mobile Legends mulai dari menjual akun biasanya fokus pada meningkatkan level akun, mendapatkan hero dan skin yang langka, kemudian menjualnya dengan harga yang tinggi, menawarkan jasa joki untuk menaikkan rank akun pemain lain, mengikuti berbagai turnamen, baik online maupun offline, untuk memperebutkan hadiah uang tunai .

Selain peluang, Gen Z juga menghadapi berbagai tantangan dalam memanfaatkan Mobile Legends sebagai sumber penghasilan, adanya persaingan yang ketat semakin banyak orang yang mencoba bermain dan menghasilkan uang dari Mobile Legends, perubahan meta game sering melakukan update yang dapat mengubah meta game, sehingga strategi yang sebelumnya efektif bisa menjadi tidak relevan, keseimbangan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain Mobile Legends dengan aktivitas lain, seperti belajar, dan bekerja.

### 4. DISKUSI

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Sectors, 2024) yang menunjukkan bahwa Gen Z memiliki kecenderungan untuk memanfaatkan platform digital dalam berwirausaha. Temuan ini juga mendukung penelitian (Mawalia, 2020) yang mengungkapkan bahwa *playfulness* merupakan faktor penting yang mendorong pemain Mobile Legends. *Playfulness* merupakan faktor penting yang mendorong pemain Mobile Legends. *Playfulness* dapat diartikan sebagai kesenangan dan kegembiraan dalam bermain. Dalam konteks penelitian ini, *playfulness* menjadi salah satu faktor yang memotivasi Gen Z untuk menghasilkan uang dari Mobile Legends. "*Playfulness*" yang melekat pada Mobile Legends berkontribusi pada motivasi Gen Z untuk menghasilkan pendapatan dari *game* tersebut. Mereka merasa senang dan tertantang

untuk mengembangkan strategi dan meraih keberhasilan dalam permainan, yang kemudian dapat dikonversi menjadi keuntungan finansial. Namun, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih mendalam dengan menggali motivasi, strategi, dan tantangan yang dihadapi Gen Z dalam menghasilkan uang dari Mobile Legends.

Selain itu, nilai emosional yang dirasakan oleh pemain terhadap produk, iklan, dan *brand* dalam *game* juga berperan penting dalam membentuk perilaku konsumen dan mendorong pembelian. *In-game events* juga terbukti memengaruhi pengeluaran pemain dalam *game* (Hedlund, 2022). Namun, *playfulness* bukanlah satu-satunya faktor yang memotivasi Gen Z. Faktor lain (Birna Roberto Turnip & Alexandra Hukom, 2023) yang lebih dominan adalah keinginan untuk mendapatkan penghasilan tambahan atau bahkan menjadi sumber penghasilan utama, terutama di tengah kondisi ekonomi yang tidak menentu dan godaan dari aktivitas seperti judi *online*. Keinginan untuk mendapatkan pengakuan dan popularitas di kalangan komunitas Mobile Legends, didukung oleh kecenderungan Gen Z untuk membangun personal branding dan eksistensi di media sosial. Keinginan untuk menjadi yang terbaik dan meraih prestasi dalam permainan, didorong oleh sistem *ranking* dan kompetisi yang ada di Mobile Legends.

Banyak Gen Z yang melihat Mobile Legends sebagai peluang untuk mendapatkan penghasilan tambahan, terutama di tengah kondisi ekonomi yang tidak menentu dan tingginya tingkat pengangguran di kalangan Gen Z. Bagi sebagian Gen Z, bermain Mobile Legends bukan hanya sekadar hobi, tetapi juga menjadi sumber penghasilan yang memungkinkan mereka untuk menghasilkan uang dari aktivitas yang mereka sukai (Ridwan & Maulana, 2024).

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends memiliki hubungan dengan keberhasilan dalam menghasilkan uang dari game tersebut. Subjek penelitian yang lebih intensif bermain cenderung lebih berhasil dalam menghasilkan uang, baik melalui penjualan akun, jasa joki, atau content creation. Gen Z yang ingin menjadi joki atau *coach* Mobile Legends harus memiliki *skill* dan *rank* yang tinggi agar dipercaya oleh klien. Membangun jaringan dan komunitas di kalangan pemain Mobile Legends dapat membantu Gen Z dalam memasarkan jasa atau produk mereka. Hal ini dikarenakan mereka memiliki keahlian bermain yang lebih tinggi dan lebih memahami meta game.

Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa intensitas bermain yang berlebihan dapat berdampak negatif (Mulachela, 2020), seperti kecanduan dan penurunan prestasi akademik. Industri *game online*, termasuk Mobile Legends, memiliki persaingan yang sangat ketat. Gen Z harus mampu bersaing dengan *content creator*, joki, atau *coach* lainnya untuk mendapatkan penghasilan. Gen Z yang masih berstatus pelajar atau mahasiswa harus mampu

membagi waktu antara belajar, bermain Mobile Legends, dan Masih ada stigma negatif di masyarakat terhadap *game online*, termasuk Mobile Legends. Hal ini dapat menjadi tantangan bagi Gen Z dalam mengembangkan bisnis mereka mengembangkan bisnis. eskipun Mobile Legends menawarkan peluang, penting untuk menyadari potensi kecanduan dan dampak negatifnya, seperti gejala fisik dan psikologis, serta pengaruhnya terhadap perilaku mereka.



**Gambar 1.** Dokumentasi Wawancara

Pada gambar 1 adalah sesi dokumentasi bersama narsum terkait penelitian pandangan gen z terhadap pemanfaatan gaming mobile legends sebagai peluang sumber penghasilan 2 dari 6 narsum mengatakan mendapat penghasilan dari turnamen mengikuti lomba, jasa joki, dan jual akun. Sedangkan sisanya mengatakan mobile legend memang bisa menghasilkan uang namun karena adanya ketidakseimbangan kehidupan nyata bekerja dan masih mahasiswa mereka menggunakan game hanya untuk hiburan setelah sibuk bekerja dan belajar.

Mobile Legends telah menjadi lingkungan digital yang menarik bagi Gen Z untuk berwirausaha di era digital. Didorong oleh faktor ekonomi, sosial, dan prestasi, Gen Z memanfaatkan berbagai strategi untuk menghasilkan uang dari Mobile Legends, mulai dari menjadi content creator, joki. Meskipun menghadapi tantangan seperti persaingan ketat dan stigma negatif, Gen Z memiliki potensi besar untuk sukses dalam wirausaha digital melalui Mobile Legends (Lestari et al., 2023). Namun, penting untuk diingat bahwa kesuksesan ini tidak datang tanpa risiko. Gen Z perlu mewaspadaai potensi kecanduan game online, mengelola waktu dan sumber daya dengan bijak, serta membangun mental yang kuat untuk menghadapi tantangan dalam berwirausaha (Fried, 2023).

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Gen Z memandang Mobile Legends tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai peluang sumber penghasilan. Motivasi utama mereka adalah keinginan untuk mendapatkan penghasilan tambahan, hobi yang menghasilkan, mengisi waktu luang, dan peluang berwirausaha. Gen Z menggunakan berbagai strategi, seperti menjual akun, menjadi joki, live streaming, content creation, dan mengikuti turnamen. Namun, mereka juga menghadapi tantangan seperti persaingan ketat, perubahan meta game, risiko penipuan, dan kebutuhan untuk menjaga keseimbangan antara game dan kehidupan nyata. Intensitas bermain memiliki hubungan dengan keberhasilan menghasilkan uang, namun intensitas berlebihan dapat berdampak negatif. Penting untuk memiliki strategi yang matang dan inovatif dalam memanfaatkan Mobile Legends sebagai sumber penghasilan. Kemampuan beradaptasi dengan perubahan meta game dan meningkatkan keahlian bermain untuk tetap kompetitif untuk menjaga keseimbangan antara game dan kehidupan nyata, serta mewaspadaai risiko penipuan online.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh narasumber yang telah bersedia meluangkan waktu dan berbagi pengalamannya dalam penelitian ini, (1) Dwi Yudhistira - Pegawai Uniwara Mart, (2) Risqi Hidayat - Mahasiswa Teknik Industri Angkatan 2024, (3) M. Arif Syarifuddin - Mahasiswa Teknik Industri Angkatan 2021, (4) Wiladatun Choiratun Nisak - Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2023, (5) Atiqo Zummah - Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Angkatan 2023, (6) M. Nur Sahal - Pegawai Uniwara Mart

## DAFTAR REFERENSI

- Birma Roberto Turnip, & Alexandra Hukom. (2023). Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. CEMERLANG : Jurnal Manajemen Dan Ekonomi Bisnis, 3(2), 131–139. <https://doi.org/10.55606/cemerlang.v3i2.1127>
- Consulting, T. E. (2021). Gen Z's role in shaping the digital economy. Oxford Economics.
- Edombingo, D. C., Rollon, R. B., & Estelloso, E. S. (2024). Exploring the influence of mobile legends on student's academic performance. International Journal of Multidisciplinary Academic Research, 12(1). Full-Paper-Exploring-the-influence-of-mobile-legends-on-student's-academic-performance.pdf
- Elissa, L., Jonathan, N., & Yosef, B. S. (2023). What Motivates Mobile Legends: Bang Bang Players' Loyalty and In-App Purchases? Investigation of Perceived Values Effect:

- Playfulness, Addiction, and Good Price (Evidence from Indonesia). *EconPapers - RePEc*, 26(1), 67–82. <https://doi.org/10.54609/reaser.v26i2.419>
- Fried, G. (2023). Esports Minus Sport? *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.1123/jege.2023-0018>
- Hedlund, D. P. (2022). Introduction to the Journal of Electronic Gaming and Esports. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0010>
- Lestari, R. W., Meiyuntariningsih, T., Ramadhani, H. S., & Psikologi, F. (2023). Kualitas tidur pada anggota komunitas olahraga elektronik: Bagaimana peran intensitas penggunaan game online? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 916–924.
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Migliore, L. (2021). What Is Esports? The Past, Present, and Future of Competitive Gaming. In L. Migliore, C. McGee, & M. N. Moore (Eds.), *Handbook of Esports Medicine* (pp. 1–16). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-73610-1\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-030-73610-1_1)
- Mulachela, A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/ijgd.v2i2.17>
- Nurdiani, N. (2014). Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2427>
- Rachman, J. B., Adityani, S., Suryadipura, D., Prawira Utama, B., Aprilia, B., Suherman, A., Alfaizi, K., & Author, C. (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 43–52. <http://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde/article/view/462>
- Ridwan, M. Y., & Maulana, M. R. (2024). MOBA Metamorphosis : The Evolution of Gamer Preferences in the MOBA Esport Landscape in Indonesia. *JICTECH: Journal Innovation in Information and Computer Technology*, 01(01), 50–56. [https://www.researchgate.net/publication/384294774\\_MOBA\\_Metamorphosis\\_The\\_Evolution\\_of\\_Gamer\\_Preferences\\_in\\_the\\_MOBA\\_Esport\\_Landscape\\_in\\_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/384294774_MOBA_Metamorphosis_The_Evolution_of_Gamer_Preferences_in_the_MOBA_Esport_Landscape_in_Indonesia)
- Sectors, P. (2024). FUTURE-PROOF Elevating the voice of Gen Z to shape the economies of tomorrow. *delltechnologie*. <https://www.delltechnologies.com/asset/en-pk/solutions/industry-solutions/industry-market/delltechnologies-gen-z-future-proof-research-report.pdf>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>